Excellent, tu suis une **approche gamifiée et progressive** très intelligente 👏 — et je vais m’en inspirer pour te proposer un **parcours de quêtes parallèle**, mais cette fois **centré sur la modélisation avec Python dans Blender**.

**🧙 PACK DE QUÊTES PYTHON – SEMAINE 1 : La Forge Code & Forme**

**⚔️ Jour 1 : Le Script de l’Éveil**

🎯 Objectif : Écrire et exécuter ton premier script Blender  
🔍 Concepts :

* Découverte de l’espace **Scripting**
* Utilisation de bpy pour créer un objet 3D simple
* Nettoyage automatique de la scène avant chaque script

🧭 Étapes :

1. Ouvre l’espace "Scripting" dans Blender
2. Crée un cube avec bpy.ops.mesh.primitive\_cube\_add()
3. Supprime tous les objets avant création (bpy.ops.object.delete())

📚 Bonus XP :

* Change la **taille**, **position**, et **nom** de ton objet

**⚔️ Jour 2 : La Boucle des Multiples**

🎯 Objectif : Utiliser des boucles Python pour générer des objets répétitifs  
🔍 Concepts :

* Boucle for + création multiple
* Positionnement paramétrique

🧭 Étapes :

1. Crée une **rangée de cubes**
2. Change leur position à chaque boucle (ex: location=(i\*2, 0, 0))
3. Ajoute un matériau coloré simple

📚 Bonus XP : crée une **grille** 2D (boucle imbriquée)

**⚔️ Jour 3 : Le Code Symétrique**

🎯 Objectif : Reproduire l’effet du modificateur **Mirror** avec du code  
🔍 Concepts :

* Création manuelle de symétrie
* Calcul de coordonnées miroir

🧭 Étapes :

1. Crée une moitié de modèle (ex: 3 sphères alignées)
2. Génére leur miroir en X négatif
3. Place le tout proprement

📚 Bonus XP : Applique une rotation miroir (rotation\_euler)

**⚔️ Jour 4 : L’Ensemble Structuré**

🎯 Objectif : Générer une structure (ex : maison stylisée) via code  
🔍 Concepts :

* Composition d’objets (mur, toit, porte…)
* Positionnement relatif
* Groupement via collections

🧭 Étapes :

1. Crée une **maison low-poly** avec cube (mur), pyramide (toit), cube fin (porte)
2. Utilise des fonctions pour organiser ton code (ex: def create\_wall():)
3. Ajoute les objets à une **collection personnalisée**

📚 Bonus XP : Ajoute un arbre stylisé à côté de la maison

**⚔️ Jour 5 : Les Gardiens des Modificateurs**

🎯 Objectif : Appliquer des **modificateurs** via Python  
🔍 Concepts :

* Utilisation de bpy.ops.object.modifier\_add
* Accès à l’objet actif et paramétrage du modifieur

🧭 Étapes :

1. Crée un objet (ex: plan)
2. Applique un **Array** pour créer une clôture
3. Applique un **Mirror** sur un objet

📚 Bonus XP : applique un **Bevel** avec un petit angle

**⚔️ Jour 6 : Le Dépliage Scripté**

🎯 Objectif : Lancer un **dépliage UV** automatiquement  
🔍 Concepts :

* Passage en Edit Mode par script
* Dépliage UV via bpy.ops.uv.smart\_project()

🧭 Étapes :

1. Crée un objet simple (cube, cylindre)
2. Lance un **Smart UV Project** via Python
3. Applique une **image checker** automatiquement

📚 Bonus XP : Crée un matériau avec une image PNG importée

**⚔️ Jour 7 : La Lumière Capturée**

🎯 Objectif : **Baker** une texture d’ombres via script  
🔍 Concepts :

* Création d’un nœud d’image vide
* Utilisation de bpy.ops.object.bake()

🧭 Étapes :

1. Crée une scène simple avec une lumière
2. Ajoute une image dans le Shader Editor via Python
3. Lance un bake (Diffuse ou AO) automatiquement

📚 Boss Fight : Sauvegarde l’image bakeée via script

**🎓 En fin de semaine, tu sauras :**

* Générer une **scène low-poly stylisée** par code
* Organiser, déplier et texturer via script
* Créer un **mini environnement VR-ready** sans toucher un seul outil de modélisation à la main